

ATHENS WATERFRONT

Route



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Κοινωνικής Συνοχής & Οικογένειας



www.gmk-neb.eu | www.gmk-neb.com

Athens Waterfront Road 2026 - Λαύριο

Το **Athens Waterfront Road** διερευνά πράσινες διαδρομές στο παράκτιο μέτωπο της Αττικής που θα διασυνδέσουν - διευρινόμενες προς την ενδοχώρα - τους πράσινους τόπους μεταξύ τους σε ένα ενιαίο πράσινο περιβαλλοντικό δίκτυο για όλη την Αττική.

Φορείς αλλά και ιδιώτες ενθαρρύνονται, μέσω του εργαστηρίου Athens Waterfront, να εισηγηθούν ιδέες και προβληματισμούς και να αξιολογήσουν δημόσιους χώρους ευρύτερου ενδιαφέροντος ή ακόμη και να επισημάνουν νέες δυνατότητες. Η οργάνωση ενός Workshop Συμμετοχικού Σχεδιασμού αποσκοπεί στην ευρύτερη διασύνδεση των κατοίκων μιας περιοχής με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του δημόσιου χώρου.

Το έργο κινείται γύρω από τις αρχές του **Νέου Ευρωπαϊκού Μπάουχαους (New European Bauhaus - NEB)**, στοχεύοντας στη δημιουργία χώρων που είναι αισθητικά όμορφοι, βιώσιμοι και συμπεριληπτικοί.

ΟΙ ΚΥΡΙΟΙ ΆΞΟΝΕΣ ΤΟΥ "ATHENS WATERFRONT"



- **Το Μοντέλο του «Ανοιχτού Λιμένα»:** Η πρόταση εισηγείται την κατάργηση των οπτικών και φυσικών φραγμάτων (όπως τα κάγκελα) που αποκόπτουν την πόλη από τη θάλασσα. Αντί για περιφράξεις, προτείνεται η χρήση της ίδιας της χωροταξίας και των "φυσικών υδάτινων εμποδίων" ως εργαλείων ασφάλειας και αισθητικής.
- **Συμμετοχικός Σχεδιασμός:** Ένα κεντρικό κομμάτι της προσέγγισής τους είναι η εμπλοκή των τοπικών κοινωνιών. Μέσα από εργαστήρια (workshops) και δράσεις «ανοιχτών θυρών», οι πολίτες καλούνται να εκφράσουν τις ανάγκες τους για τη μελλοντική μορφή του θαλάσσιου μετώπου.
- **Σύνδεση με το Λαύριο:** Αν και το πρόγραμμα αφορά όλο το μέτωπο της Αττικής, το **Λαύριο** λειτουργεί ως «πιλότος» για το πρόγραμμα **NEB 2026**. Το γραφείο έχει προτείνει την αναβάθμιση της Μαρίνας Λαυρίου με στόχο την αύξηση των θέσεων ελλιμενισμού και τη δημιουργία υπόσκαφων εγκαταστάσεων τουρισμού, διατηρώντας παράλληλα την ιστορική μνήμη της περιοχής (π.χ. δράσεις στο ιστορικό Μηχανουργείο).
- **Ολιστική Προσέγγιση:** Το εργαστήριο εφαρμόζει μεθοδολογίες από διεθνείς πρακτικές (όπως αυτές του Public Spaces στη Νέα Υόρκη) για να μετατρέψει το παραλιακό μέτωπο από μια απλή ζώνη διέλευσης σε έναν ζωντανό δημόσιο χώρο.

ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (PARTICIPATORY DESIGN)

Ο Συμμετοχικός Σχεδιασμός (Participatory Design) είναι μια σχεδιαστική προσέγγιση που τοποθετεί τους τελικούς χρήστες στην καρδιά της δημιουργικής διαδικασίας. Οι χρήστες μετατρέπονται από παθητικοί παρατηρητές σε συν-δημιουργοί:



ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Το εργαστήριο περιλαμβάνει:

- **Τραπέζια συνεργασίας** συνδημιουργίας και δραστηριοτήτων
- **Χώροι συζητήσεων και Προβολών (Forum)**
- **Μαγνητικοί πίνακες** παρουσιάσεων
- **Έκθεση (Fear)**
- **Εργαστήρια Υποστήριξης – Containers** (3D Ψηφιοποίηση, 3D Εκτύπωση, Μακέτες, VR)
- **Χώρο Φεστιβάλ (Fest)**



ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

1. Υποδοχή και ενημέρωση για το NEB και το "Athens Waterfront"

2. Αξιολόγηση Δημόσιων χώρων. Ανάλυση με βάση το Μοντέλο Ποιοτικής Εκτίμησης Δημόσιου Χώρου της PUBLIC SPACES και με εστίαση στο πρόγραμμα της εγκατάστασης ή την περιοχή ενδιαφέροντος των επισκεπτών. Ερωτηματολόγια και ψηφοφορίες στη περίπτωση ομάδων.

3. Παραδείγματα από το Διεθνή χώρο.

4. Εργαστήρια Συν-σχεδιασμού (Co-design Workshops)

3. Πρωτοτυποποίηση Χαμηλής Πιστότητας (Low-fidelity Prototyping)

Χρήση απλών υλικών (χαρτί, χαρτόνι, post-its) για τη δημιουργία μοντέλων.

- **Paper Prototyping:** Σχεδιασμός διεπαφών σε χαρτί για γρήγορες δοκιμές.
- **Card Sorting:** Οι χρήστες ταξινομούν κάρτες με πληροφορίες σε κατηγορίες που τους φαίνονται λογικές, βοηθώντας στην αρχιτεκτονική της πληροφορίας.
- **Φωτογραμμετρία:** Η διαδικασία αποτυπώνεται ψηφιακά με φωτογραμμετρία και δημοσιοποιείται σε πλατφόρμα αλληλεπίδρασης στην ιστοσελίδα του έργου.



* Το κλειδί της επιτυχίας δεν είναι τα εργαλεία, αλλά η ενσυναίσθηση. Ο σχεδιαστής λειτουργεί ως διευκολυντής (facilitator) και όχι ως αυθεντία.

2023 – Πάρκο Τρίτση

ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (PARTICIPATORY DESIGN)



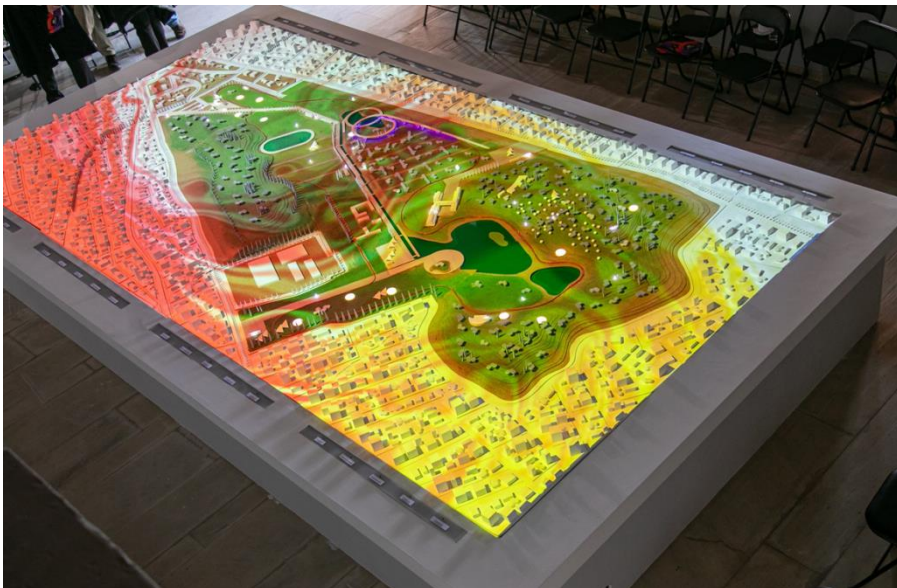
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΠΡΟΤΑΣΗ ΑΝΑΠΛΑΣΗΣ

Μητροπολιτικό Πάρκο Περιβαλλοντικών και Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων
και Ανάπτυξης Κοινωνικής Οικονομίας «Αντώνης Τρίτση»







Το έργο παρουσιάστηκε στο συνέδριο [Land Arch 2023](#)

ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (PARTICIPATORY DESIGN)

Στην περίπτωση του **συμμετοχικού σχεδιασμού (Participatory Design)**, η ορολογία "από πάνω προς τα κάτω" αντικατοπτρίζει μια πολιτική και κοινωνική διάσταση, καθώς δεν αφορά μόνο τη δομή του έργου, αλλά και την **κατανομή της εξουσίας**.

Όταν ο σχεδιασμός κατευθύνεται από πάνω προς τα κάτω, ονομάζεται:

1. Top-Down Approach (Προσέγγιση "Από Πάνω προς τα Κάτω")

Στον συμμετοχικό σχεδιασμό, αυτός ο όρος περιγράφει τη διαδικασία όπου οι αποφάσεις λαμβάνονται από μια κεντρική αρχή, ειδικούς ή διοικητικά στελέχη και στη συνέχεια επιβάλλονται ή "μεταφέρονται" στους τελικούς χρήστες/πολίτες.

- **Ο ρόλος του χρήστη:** Συχνά είναι παθητικός. Οι χρήστες ερωτώνται μόνο για να επικυρώσουν προειλημμένες αποφάσεις (συμβολική συμμετοχή).
- **Η κατεύθυνση:** Η πληροφορία και οι εντολές ρέουν από την ηγεσία προς τη βάση.

2. Οι αντίθετοι όροι (Το "Ιδανικό" του Συμμετοχικού Σχεδιασμού)

Επειδή ο συμμετοχικός σχεδιασμός γεννήθηκε ως αντίδραση στο "Top-Down", συνήθως επιδιώκει το αντίθετο:

- **Bottom-Up (Από κάτω προς τα πάνω):** Οι ιδέες και οι ανάγκες ξεκινούν από τη βάση (τους χρήστες) και διαμορφώνουν το τελικό αποτέλεσμα.
- **Grassroots (Λαϊκή βάση):** Σχεδιασμός που ξεκινά οργανικά από την ίδια την κοινότητα.
- **Co-design (Συν-σχεδιασμός):** Εδώ η ιεραρχία καταργείται. Ειδικοί και χρήστες σχεδιάζουν μαζί ως ισότιμοι συνεργάτες.

Η ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ (LADDER OF PARTICIPATION)

Για να καταλάβουμε πού βρίσκεται το "Top-Down" στον συμμετοχικό σχεδιασμό, χρησιμοποιούμε συχνά την **Κλίμακα του Arnstein**:

1. **Top-Down (Χειραγώγηση):** Οι αρχές "εκπαιδεύουν" τους χρήστες να αποδεχτούν το σχέδιο.
2. **Middle (Συμβουλευτική συμμετοχή):** Οι χρήστες ακούγονται, αλλά δεν έχουν τη δύναμη να αλλάξουν την απόφαση.
3. **Bottom-Up (Έλεγχος πολιτών):** Οι χρήστες έχουν την πλήρη ευθύνη του σχεδιασμού και της λήψης αποφάσεων.

Γιατί το Top-Down θεωρείται προβληματικό στον συμμετοχικό σχεδιασμό;

Αν και είναι πιο γρήγορο και οικονομικό, συχνά οδηγεί σε λύσεις που:

- Δεν καλύπτουν τις πραγματικές ανάγκες των χρηστών.
- Προκαλούν αντιδράσεις ή άρνηση χρήσης του τελικού προϊόντος/χώρου.
- Αγνοούν την τοπική γνώση και εμπειρία.

ΠΟΛΕΟΔΟΜΙΚΟΣ ΚΑΙ ΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Στον πολεοδομικό και αστικό σχεδιασμό, η **Top-Down (από πάνω προς τα κάτω)** προσέγγιση είναι το παραδοσιακό μοντέλο όπου ο σχεδιασμός επιβάλλεται από το κράτος, τους δήμους ή τους μεγάλους επενδυτές προς τους πολίτες.

Σε αυτό το επίπεδο, οι όροι που χρησιμοποιούνται είναι:

1. Centralized Planning (Κεντρικός Σχεδιασμός)

Οι αποφάσεις λαμβάνονται από "κλειστά" γραφεία ειδικών (πολεοδόμων, συγκοινωνιολόγων) και κυβερνητικά στελέχη. Το σχέδιο πόλης αντιμετωπίζεται ως μια τεχνοκρατική άσκηση, όπου η γνώση της αρχής θεωρείται ανώτερη από τη βιωματική εμπειρία των κατοίκων.

2. Command and Control (Εντολή και Έλεγχος)

Αυτός ο όρος περιγράφει τη διοικητική φύση του σχεδιασμού. Η εξουσία καθορίζει τις χρήσεις γης, τους συντελεστές δόμησης και τους δημόσιους χώρους, και η βάση (οι πολίτες) απλώς καλείται να συμμορφωθεί.

Η σύγκρουση με τον Συμμετοχικό Σχεδιασμό

Στο επίπεδο της πόλης, η Top-Down προσέγγιση συχνά έρχεται σε σύγκρουση με τις σύγχρονες ανάγκες, οδηγώντας σε εναλλακτικά μοντέλα:

- **Tactical Urbanism (Τακτική Πολεοδομία):** Είναι η "απάντηση" στο Top-Down. Μικρές, χαμηλού κόστους και συχνά προσωρινές παρεμβάσεις από τους ίδιους τους πολίτες (π.χ. φύτευση ενός ακάλυπτου, βάψιμο ενός δρόμου) που δείχνουν στην εξουσία πώς θέλουν οι κάτοικοι τη γειτονιά τους.
- **Place-making:** Μια προσέγγιση που επικεντρώνεται στην κοινότητα. Αντί να σχεδιαστεί ένας χώρος από έναν αρχιτέκτονα στο γραφείο του, ο χώρος "δημιουργείται" μέσα από τις ανάγκες και τις επιθυμίες των ανθρώπων που θα τον χρησιμοποιούν καθημερινά.
- **Urban Co-governance (Αστική Συν-διακυβέρνηση):** Το μοντέλο όπου ο δήμος και οι ομάδες πολιτών μοιράζονται τη λήψη αποφάσεων για τη διαχείριση της πόλης.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα των δύο κόσμων:

- **Top-Down:** Η κατασκευή μιας μεγάλης λεωφόρου που διχοτομεί μια γειτονιά επειδή έτσι δείχνει η κυκλοφοριακή μελέτη, χωρίς να υπολογίζεται η κοινωνική συνοχή.
- **Bottom-Up / Συμμετοχικός:** Η μετατροπή ενός εγκαταλελειμμένου οικοπέδου σε κοινοτικό κήπο μετά από πρωτοβουλία των περιοίκων και διαβούλευση με τον δήμο.

Το "Υβριδικό" Μοντέλο

Σήμερα, η πιο πετυχημένη πρακτική διεθνώς είναι η **γεφύρωση** των δύο. Η κεντρική διοίκηση (Top) παρέχει το θεσμικό πλαίσιο, τη χρηματοδότηση και την τεχνική υποδομή, αλλά το

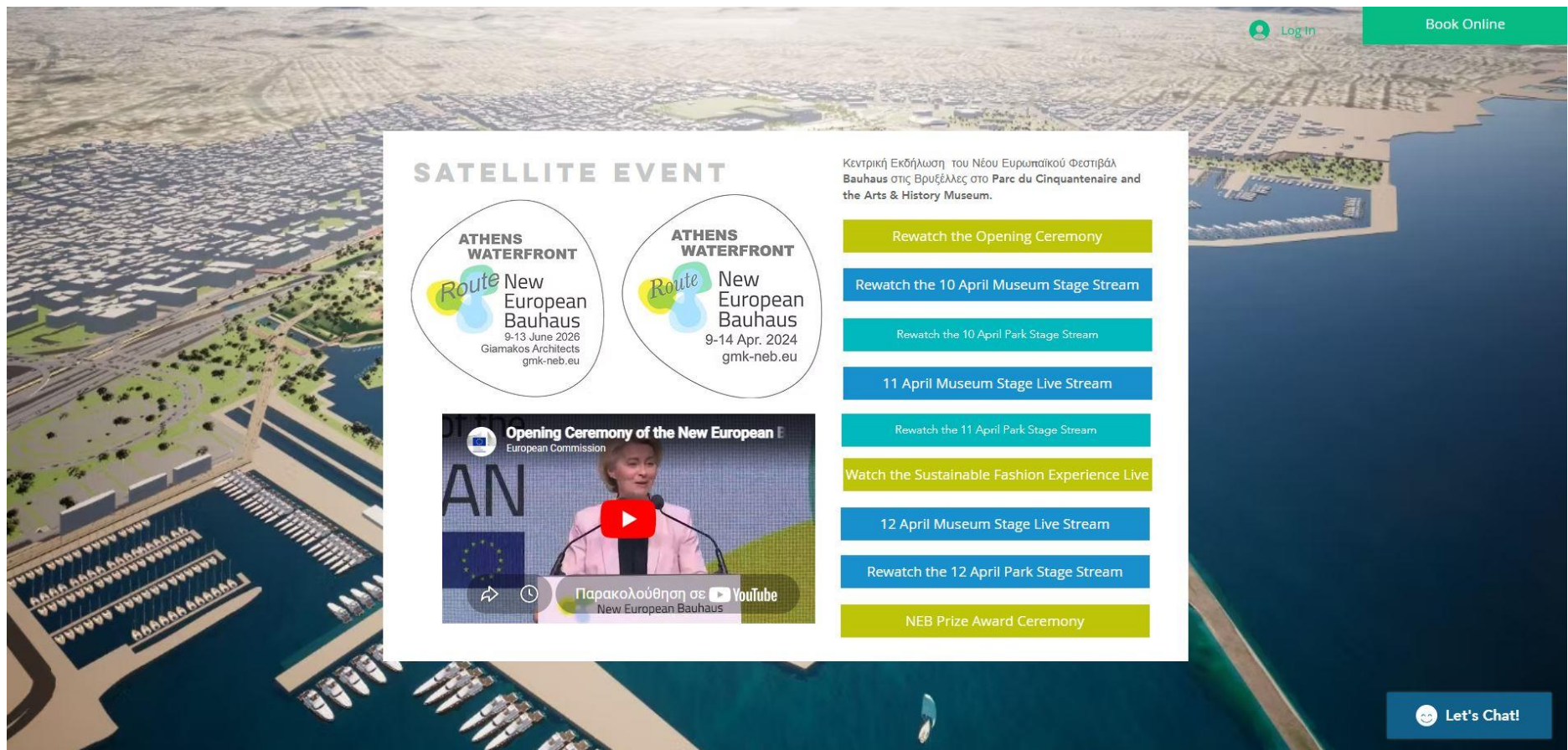
περιεχόμενο και οι λεπτομέρειες του σχεδιασμού καθορίζονται από τους πολίτες (Bottom) μέσω εργαστηρίων, διαβουλεύσεων και ανοιχτών εργαλείων σχεδιασμού.

Αυτή η προσέγγιση εξασφαλίζει ότι τα έργα θα έχουν **κοινωνική αποδοχή** και θα είναι βιώσιμα σε βάθος χρόνου, καθώς οι πολίτες αισθάνονται "ιδιοκτήτες" του αποτελέσματος.



2024 – Athens Waterfront

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΝΕΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΒΑΥΗΑΥΣ



[Log In](#) [Book Online](#)

SATELLITE EVENT

ATHENS WATERFRONT
Route New European Bauhaus
9-13 June 2026
Giamakos Architects
gmk-neb.eu

ATHENS WATERFRONT
Route New European Bauhaus
9-14 Apr. 2024
gmk-neb.eu

Κεντρική Εκδήλωση του Νέου Ευρωπαϊκού Φεστιβάλ Bauhaus στις Βρυξέλλες στο Parc du Cinquantenaire and the Arts & History Museum.

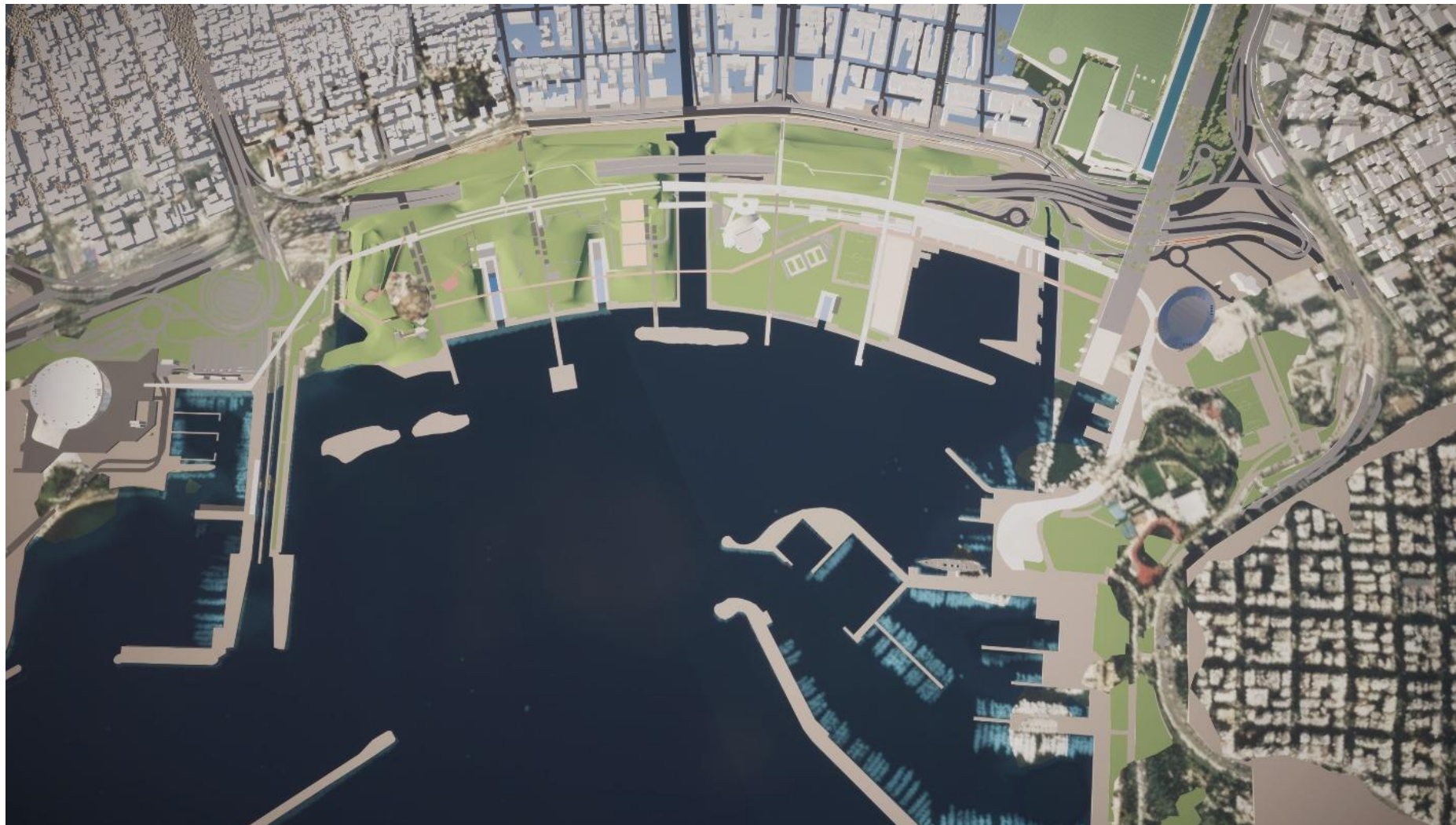
- [Rewatch the Opening Ceremony](#)
- [Rewatch the 10 April Museum Stage Stream](#)
- [Rewatch the 10 April Park Stage Stream](#)
- [11 April Museum Stage Live Stream](#)
- [Rewatch the 11 April Park Stage Stream](#)
- [Watch the Sustainable Fashion Experience Live](#)
- [12 April Museum Stage Live Stream](#)
- [Rewatch the 12 April Park Stage Stream](#)
- [NEB Prize Award Ceremony](#)

[Let's Chat!](#)

Opening Ceremony of the New European Bauhaus
European Commission

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ σε YouTube
New European Bauhaus





Μακέτα και [Ψηφιοποίηση Φαληρικού Όρμου](#) (13 χιλ. προβολές)

2025 - Blue Waterfront Road

ΤΑ ΠΑΡΚΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΝΕΒ

Το Μπλε Waterfront Road αναφέρεται σε ένα ολιστικό σχέδιο θαλάσσιων πολεοδομικών και όχι μόνο παρεμβάσεων στο θαλάσσιο μέτωπο της Αττικής αλλά και στο νησιωτικό σύμπλεγμα του Αργοσαρωνικού Κόλπου, επικεντρωμένο στη Θαλάσσια Διασύνδεση τόπων με βάση τη Διερεύνηση της εμπειρίας δίπλα στο νερό. Κινητά Αστικά Εργαστήρια (Mobile Urban Lab), ετοιμάζονται από τη Giamakos Architects για την υποστήριξη της δραστηριότητας.





Τα **NEB Mobile Hub** της Giamakos Architects κατασκευάζονται στα πλαίσια του Athens Waterfront για να λειτουργήσουν ως «Κινητά Αστικά Εργαστήρια» (Mobile Urban Lab), γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και τοπικής κοινωνίας.

- **Συμμετοχικός Σχεδιασμός:** Ενεργοποίηση των πολιτών στη λήψη αποφάσεων για τον αστικό τους χώρο.
- **Βιώσιμη Τεχνολογία:** Μια ενεργειακά αυτόνομη υποδομή που επιδεικνύει περιβαλλοντικές λύσεις στην πράξη.
- **Διάχυση Γνώσης:** Φιλοξενία εκπαιδευτικών προγραμμάτων και επιστημονικών παρουσιάσεων.

Τεχνικές Προδιαγραφές & Καινοτομία

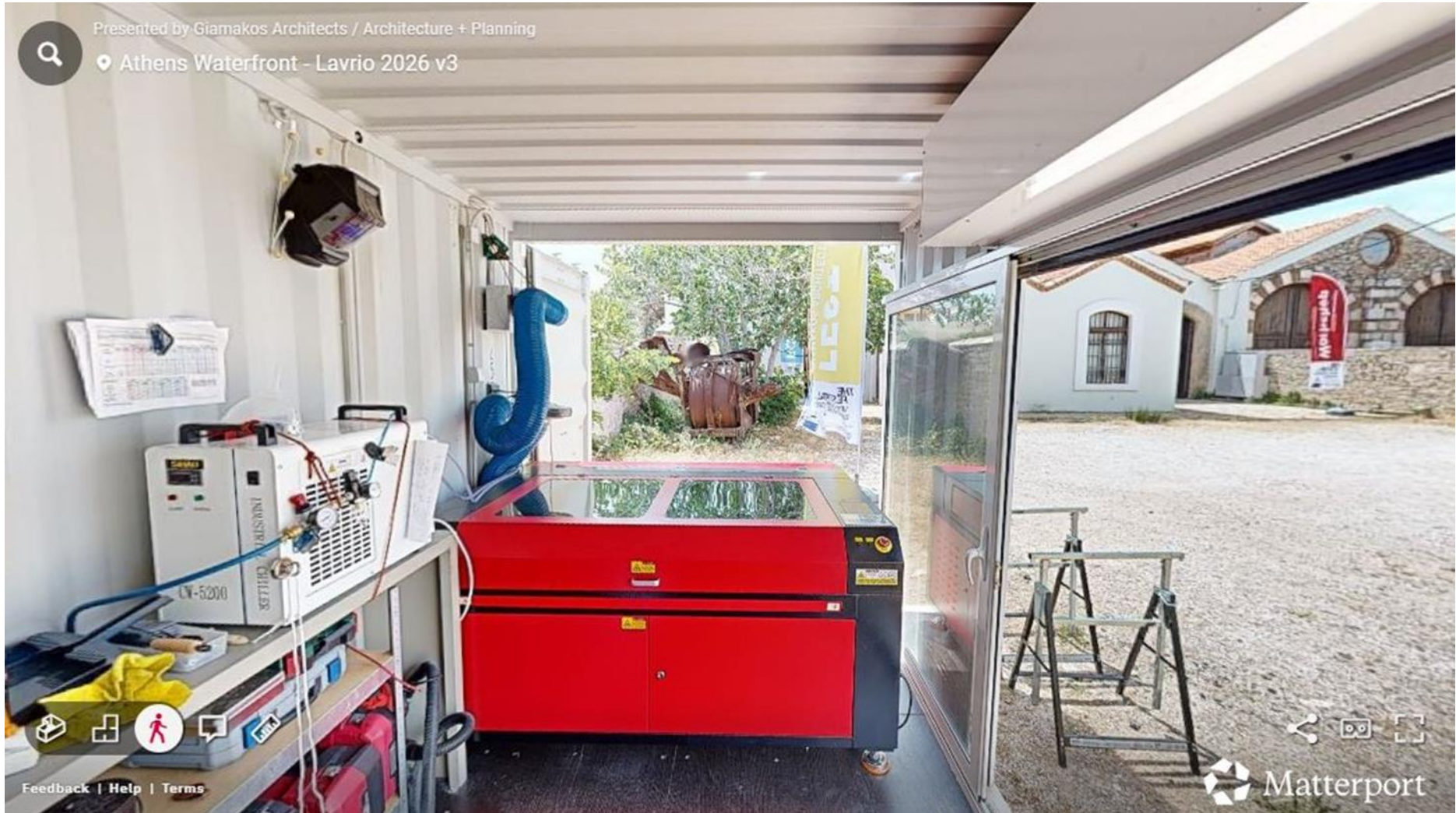
Σχεδιασμένο με γνώμονα την ευελιξία και το χαμηλό περιβαλλοντικό αποτύπωμα, το NEB Mobile Hub διακρίνεται για:

- **Modular Σχεδιασμό:** Δυνατότητα προσαρμογής της διάταξης ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε δράσης (έκθεση, ομιλία, εργαστήριο).
- **Ενεργειακή Αυτονομία** (Σε εξέλιξη): Χρήση φωτοβολταϊκών στοιχείων για την κάλυψη των λειτουργικών αναγκών της μονάδας.
- **Ψηφιακή Διασύνδεση:** Εξοπλισμός με διαδραστικές οθόνες και πλατφόρμες VR/AR για την οπτικοποίηση των προτεινόμενων αναπλάσεων στους πολίτες.



ATHENS WATERFRONT

NEB Mobile Hub - Κινητό Πάρκο Συμμετοχικού Σχεδιασμού
#NewEuropeanBauhaus 



Μάρτιος 2026 – Κίτσι Αττικής

ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ATHENS WATERFRONT 2026





Απρίλιος 2026 – Βάρκιζα

ΠΡΟΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗ ΑΚΤΗΣ (Το έργο εξελίσσεται στο Λαύριο)





ΑΝΑΠΛΑΣΗ ΤΗΣ ΠΛΑΖ ΣΤΗ ΒΑΡΚΙΖΑ

Συμμετοχικός Σχεδιασμός / Θεματικές Ενότητες (Tables)

Στο στάδιο του σχεδιασμού, οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε τραπέζια με συγκεκριμένη ατζέντα:

1. **Τραπέζι "Πράσινο & Σκιά"**: Επιλογή φυτεύσεων (αλμυρίκια vs φοίνικες) και τύπων σκίασης που δεν αλλοιώνουν το τοπίο.
2. **Τραπέζι "Προσβασιμότητα & Άθληση"**: Σχεδιασμός διαδρόμων για αμαξίδια (Seatrac) και χωροθέτηση γηπέδων beach volley/tennis ώστε να μην ενοχλούν τους λουόμενους.
3. **Τραπέζι "Ιστορία & Αρχιτεκτονική"**: Πώς θα αναδειχθούν τα κτίρια του ΕΟΤ χωρίς να γίνουν αποκλειστικά "εμπορικά κέντρα".

Εργαλείο "Quick Wins" (Γρήγορες Νίκες)

Ζητάμε από τους πολίτες να προτείνουν παρεμβάσεις χαμηλού κόστους που μπορούν να γίνουν **μέσα σε έναν μήνα**: *Παράδειγμα*: Περισσότεροι κάδοι ανακύκλωσης στην άμμο ή σήμανση για τα μονοπάτια προς τις ελεύθερες παραλίες.

Πιθανά Σημεία Τριβής (Conflict Points)

Ο συντονιστής (facilitator) πρέπει να είναι έτοιμος να διαχειριστεί τις εξής αντίρροπες τάσεις:

- **Ιδιωτικοποίηση vs Ελεύθερη Πρόσβαση**: Η ανάγκη για έσοδα του Δήμου μέσω μίσθωσης vs το δικαίωμα των κατοίκων στην ελεύθερη ακτή.
- **Ηχορρύπανση**: Τα beach bars vs την ησυχία των κατοίκων της Βάρκιζας.

Το αποτέλεσμα: Στο τέλος της ημέρας, δεν έχουμε απλώς μια λίστα επιθυμιών, αλλά ένα **Σχέδιο Κοινωνικής Συναίνεσης**. Αυτό θωρακίζει το έργο από μελλοντικές προσφυγές και διαμαρτυρίες.



Pre-Workshop Survey (διάρκειας 2 λεπτών)

(Στοχευμένο ερωτηματολόγιο - πρώτα δεδομένα (data points) για να κατευθυνθεί η συζήτηση στο workshop)

Ερωτηματολόγιο: "Η δική σου Βάρκιζα"

1. Ποιος είναι ο κύριος λόγος που επισκέπτεστε την πλαζ της Βάρκιζας; (Επιλέξτε έως 2)

- Κολύμβηση και χαλάρωση στην άμμο.
- Άθληση (τρέξιμο, ναυταθλητισμός, ρακέτες).
- Βόλτα και καφές/φαγητό με θέα τη θάλασσα.
- Κοινωνικοποίηση (συνάντηση με φίλους/οικογένεια).

2. Ποιο είναι το μεγαλύτερο "πρόβλημα" που αντιμετωπίζετε σήμερα στην περιοχή της πλαζ; (Επιλέξτε το σημαντικότερο)

- Δυσκολία στην ελεύθερη πρόσβαση και υψηλές τιμές.
- Έλλειψη καθαριότητας και δημόσιων υποδομών (WC, ντους).
- Ηχορρύπανση και συνωστισμός.
- Έλλειψη σκίασης και πρασίνου.

3. Αν είχατε τη δυνατότητα να προσθέσετε ΜΙΑ νέα υποδομή, ποια θα ήταν αυτή;

- Μόνιμο ξύλινο διάδρομο για πρόσβαση ΑμεΑ και καροτσιών μέχρι το νερό.
- Υπαίθριο "πράσινο" γυμναστήριο και χώρο Calisthenics.
- Περιοχή ελεύθερης διαμονής με φυσική σκίαση (δέντρα) και παγκάκια.
- Χώρο πολιτιστικών εκδηλώσεων και θερινό κινηματογράφο.

4. Πώς θα αξιολογούσατε τη διατήρηση των ιστορικών κτιρίων του συγκροτήματος;

- Πρέπει να αποκατασταθούν πλήρως στην αρχική τους μορφή (δεκαετία '60).
- Πρέπει να εκσυγχρονιστούν με νέα υλικά και εμπορικές χρήσεις.
- Με ενδιαφέρει μόνο η λειτουργικότητά τους, όχι η αρχιτεκτονική τους.

5. Με μία λέξη, πώς ονειρεύεστε τη Βάρκιζα σε 10 χρόνια;

- (Πεδίο ελεύθερου κειμένου) _____

Γιατί αυτές οι ερωτήσεις;

- Η Ερώτηση 1 & 2 χαρτογραφούν το προφίλ του χρήστη και τα "παράπονα".
- Η Ερώτηση 3 αναγκάζει τον πολίτη να επιλέξει (priority setting), αποφεύγοντας τη λίστα "θέλω τα πάντα".
- Η Ερώτηση 4 αγγίζει το ευαίσθητο θέμα της ταυτότητας του χώρου.
- Η Ερώτηση 5 δημιουργεί ένα "word cloud" (σύννεφο λέξεων) για την έναρξη του workshop με κλίμα ενότητας.

* Ερωτηματολόγιο μέσω **Google Forms** (Ανακοίνωση αποτελεσμάτων στην αρχή του εργαστηρίου. Η γνώμη των πολιτών μετράει πριν καν ξεκινήσει το εργαστήριο.



Μάιος 2026 – Λαύριο

ΠΙΛΟΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΝΕΒ









24 Μαΐου 2026 – Λαύριο

Συνέντευξη Τύπου



Ιούνιος 2026 - Λαύριο

ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΝΕΒ

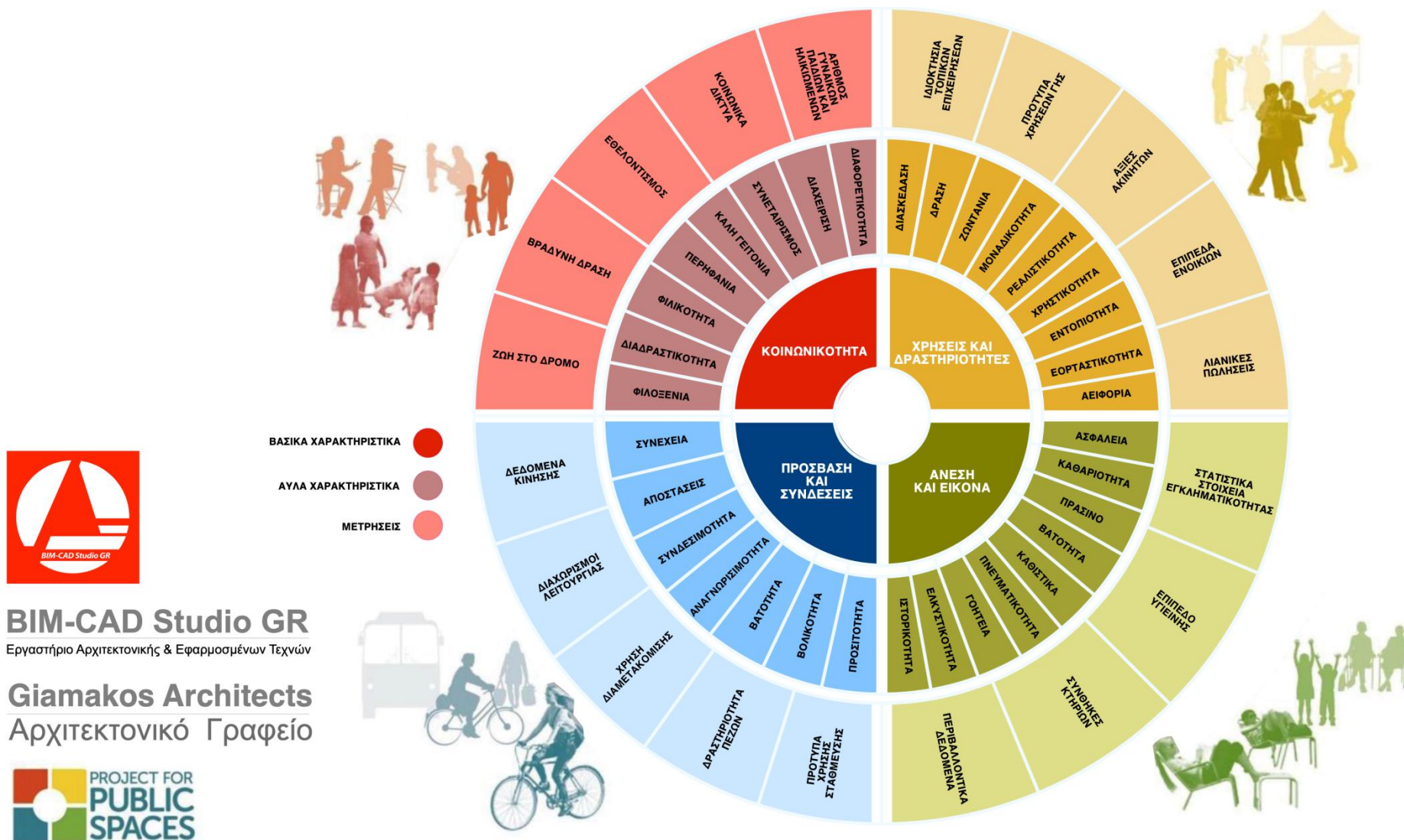


ΑΣΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Στον αστικό συμμετοχικό σχεδιασμό δεν σχεδιάζουμε απλώς ένα αντικείμενο, αλλά τον χώρο όπου οι άνθρωποι ζουν, κινούνται και κοινωνικοποιούνται. Εδώ, οι τεχνικές μετατρέπονται σε εργαλεία δημοκρατίας και αστικής παρέμβασης.



Ανάλυση με βάση το Μοντέλο Ποιοτικής Εκτίμησης Δημόσιου Χώρου της PUBLIC SPACES στη Νέα Υόρκη (Με την έγκριση της PUBLIC SPACES 2023)



BIM-CAD Studio GR
Εργαστήριο Αρχιτεκτονικής & Εφαρμοσμένων Τεχνών

Giamakos Architects
Αρχιτεκτονικό Γραφείο



Τα τέσσερα βασικά στην εκτίμηση ενός εξαιρετικού Δημόσιου Χώρου

Οι μεγάλοι δημόσιοι χώροι είναι εκείνοι που πραγματοποιούν εορτασμούς, πραγματοποιούνται κοινωνικές και οικονομικές ανταλλαγές, οι φίλοι τρέχουν ο ένας στον άλλο και οι πολιτισμοί αναμειγνύονται. Είναι η "Βιτρίνα" των Υποδομών μας όπου αλληλοεπιδρούμε μεταξύ μας και με τον τόπο. Όταν αυτοί οι χώροι λειτουργούν καλά, χρησιμεύουν ως σκηνή για τη δημόσια ζωή μας...

Αλλά τι κάνει κάποιες θέσεις να επιτυγχάνουν, ενώ άλλες να αποτυγχάνουν;

Κατά την αξιολόγηση χιλιάδων ανοιχτών χώρων σε όλο τον κόσμο, η PPS (Project for Public Spaces) διαπίστωσε ότι για να είναι επιτυχής ένας ανοιχτός χώρος Δημόσιου χαρακτήρα, πρέπει να διακρίνονται γενικά τα ακόλουθα τέσσερα χαρακτηριστικά:

1. **Να είναι προσβάσιμος** (Πρόσβαση & συνδέσεις).
2. **Οι άνθρωποι να ασκούν δραστηριότητες εκεί** (Χρήσεις και Δραστηριότητες).
3. **Ο χώρος να είναι άνετος και να έχει καλή εικόνα** (Άνεση και εικόνα).
4. **Να είναι ένα κοινωνικό μέρος**: ένα μέρος όπου οι άνθρωποι συναντιούνται ο ένας με τον άλλο και δύνανται να υποδέχονται άλλους ανθρώπους που έρχονται για να τους επισκεφθούν (Κοινωνικότητα)

Μπορείτε να αξιολογήσετε αυτό το μέρος σύμφωνα με τα τέσσερα κριτήρια που αναφέρθηκαν. Στο δακτύλιο έξω από τα βασικά κριτήρια υπάρχουν μια σειρά από διαισθητικές ή ποιοτικές πτυχές με τις οποίες κρίνουμε ένα μέρος. Ο 3ος εξωτερικός δακτύλιος παρουσιάζει τις ποσοτικές πτυχές που μπορούν να μετρηθούν με στατιστικές, έρευνα κλπ.



ΠΡΟΣΒΑΣΗ & ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ

Μπορείτε να κρίνετε την προσβασιμότητα ενός τόπου από τις συνδέσεις του με το περιβάλλον, τόσο οπτικό όσο και φυσικό. Ένας επιτυχημένος δημόσιος χώρος είναι εύκολο να φτάσετε και να περάσετε μέσα από αυτόν. Είναι ορατός τόσο από απόσταση όσο και από κοντά.

- Μπορείτε να δείτε το χώρο από απόσταση;
- Ο εσωτερικός χώρος της παραλίας είναι ορατός από έξω;
- Υπάρχει καλή σχέση μεταξύ της παραλίας και των παρακείμενων κτιρίων, ή είναι περιτριγυρισμένη από τοίχους και περιφράξεις;
- Οι κάτοικοι των παρακείμενων κτιρίων χρησιμοποιούν το χώρο;
- Μπορούν οι άνθρωποι εύκολα να περπατήσουν προς τη παραλία; Για παράδειγμα, πρέπει να κινηθούν μεταξύ κινούμενων αυτοκινήτων για να φτάσουν σε αυτό το χώρο;
- Τα πεζοδρόμια οδηγούν προς και από τις γειτονικές περιοχές;
- Η λειτουργία χώρου ενδείκνυται για άτομα με ειδικές ανάγκες;
- Τα μονοπάτια μέσα στο χώρο οδηγούν τους ανθρώπους εκεί που πραγματικά θέλουν να πάνε;
- Μπορούν οι άνθρωποι να χρησιμοποιήσουν μια ποικιλία επιλογών μεταφοράς - λεωφορείο, αυτοκίνητο, ποδήλατο κλπ. - για να φτάσουν σε αυτό το τόπο;
- Οι στάσεις διέλευσης βρίσκονται σε βολική τοποθεσία δίπλα σε προορισμούς;



ΑΝΕΣΗ & ΕΙΚΟΝΑ

Το να είναι ο χώρος άνετος και να παρουσιάζεται καλά - έχει μια καλή εικόνα - είναι το κλειδί για την επιτυχία του. Η άνεση περιλαμβάνει τις αντιλήψεις για την ασφάλεια, την καθαριότητα και τη διαθεσιμότητα θέσεων για να καθίσετε - η σημασία του να δίνεται στους ανθρώπους η επιλογή να κάθονται όπου θέλουν είναι γενικά υποτιμημένη.

- Ο τόπος παρουσιάζει μια καλή πρώτη εντύπωση;
- Υπάρχουν περισσότερες γυναίκες από τους άνδρες;
- Υπάρχουν αρκετά μέρη για να καθίσετε;
- Είναι τα καθίσματα σε βολική θέση;
- Οι άνθρωποι έχουν μια επιλογή από μέρη για να καθίσουν, είτε στον ήλιο είτε στη σκιά;
- Είναι οι χώροι καθαροί και χωρίς παγίδες;
- Η περιοχή δίνει την αίσθηση της ασφάλειας;
- Μπορούν οι άνθρωποι να φωτογραφίζουν;
- Υπάρχουν διαθέσιμες πολλές ευκαιρίες φωτογράφισης ;
- Τα οχήματα εμποδίζουν τους πεζούς να φτάσουν εύκολα στο χώρο;



ΧΡΗΣΕΙΣ & ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Οι δραστηριότητες είναι οι βασικές αιτίες ύπαρξης ενός τόπου. Έχοντας κάτι κάποιος να κάνει, δημιουργεί το λόγο να επισκεφτεί κανείς ένα μέρος - και να επιστρέψει. Όταν δεν υπάρχει τίποτα κάποιος να κάνει, ένας χώρος θα είναι άδειος και αυτό γενικά σημαίνει ότι κάτι είναι λάθος.

Οι αρχές που πρέπει να θυμόμαστε κατά την αξιολόγηση των χρήσεων και των δραστηριοτήτων ενός τόπου:

- Όσο περισσότερες δραστηριότητες προσφέρονται και οι άνθρωποι έχουν την ευκαιρία να συμμετέχουν, τόσο το καλύτερο.
- Να υπάρχει μια καλή ισορροπία μεταξύ ανδρών και γυναικών.
- Οι άνθρωποι διαφόρων ηλικιών να χρησιμοποιούν το χώρο (οι συνταξιούχοι και τα άτομα με μικρά παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν το χώρο κατά τη διάρκεια της ημέρας όταν άλλοι δουλεύουν).
- Ο χώρος χρησιμοποιείται καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας.
- Ένας χώρος που χρησιμοποιείται τόσο από μοναχικούς όσο και από τους ανθρώπους σε ομάδες, είναι καλύτερος από χώρους που χρησιμοποιούνται μόνο και μόνο επειδή συχνάζουν φίλοι. Υπάρχει περισσότερη κοινωνικοποίηση και είναι πιο διασκεδαστικός.
- Ο τελικός καθοριστικός παράγοντας της επιτυχίας ενός τόπου είναι το πόσο καλά διοικείται.



- Χρησιμοποιείτε ο χώρος από ανθρώπους ή είναι άδειος;
- Χρησιμοποιείται από ανθρώπους διαφορετικών ηλικιών;
- Υπάρχουν άνθρωποι σε ομάδες;
- Πόσα διαφορετικά είδη δραστηριοτήτων συμβαίνουν - οι άνθρωποι περπατούν, τρώνε, κάνουν ποδήλατο, παίζουν σκάκι, χαλαρώνουν, διαβάζουν;
- Ποια τμήματα του χώρου χρησιμοποιούνται και ποια όχι;
- Υπάρχουν επιλογές για διαφορετικά πράγματα;
- Υπάρχει διοικητική παρουσία ή μπορείτε να αναγνωρίσετε ότι κάποιος είναι υπεύθυνος;

ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΗΤΑ

Αυτή είναι μια δύσκολη ποιότητα για να επιτευχθεί σε ένα τόπο, αλλά μόλις επιτευχθεί, αυτό γίνεται ένα χαρακτηριστικό που μπορεί να διαφαιίνεται.

Όταν οι άνθρωποι βλέπουν φίλους, συναντιούνται και χαιρετούν τους γείτονές τους και αισθάνονται άνετα να αλληλοεπιδρούν με τους ξένους, τείνουν να αισθάνονται μια ισχυρότερη αίσθηση προσκόλλησης στον τόπο που ενθαρρύνει αυτές τις κοινωνικές δραστηριότητες.

- Είναι η παραλία που αναφέρεστε ένα μέρος όπου θα επιλέξετε να συναντήσετε τους φίλους σας;
- Γνωρίζεται άλλους που συναντούν φίλους εδώ;
- Υπάρχουν άνθρωποι σε ομάδες;
- Μιλούν μεταξύ τους;
- Οι άνθρωποι φαίνεται να γνωρίζουν ο ένας τον άλλον προσωπικά ή με το όνομα;
- Οι άνθρωποι που φέρνουν τους φίλους ή και τους συγγενείς τους για να δουν τη παραλία, δείχνουν κάποιο από τα χαρακτηριστικά της με υπερηφάνεια;
- Οι άνθρωποι χαμογελούν;
- Οι άνθρωποι κάνουν επαφή με τα μάτια μεταξύ τους;
- Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν το χώρο τακτικά και με επιλογή;
- Ο συνδυασμός των ηλικιών και των ομάδων, αντανakλούν την κοινότητα γενικότερα;
- Οι άνθρωποι τείνουν να πάρουν τα σκουπίδια όταν τα βλέπουν;



1. Συμμετοχική Χαρτογράφηση (Participatory GIS & Asset Mapping)

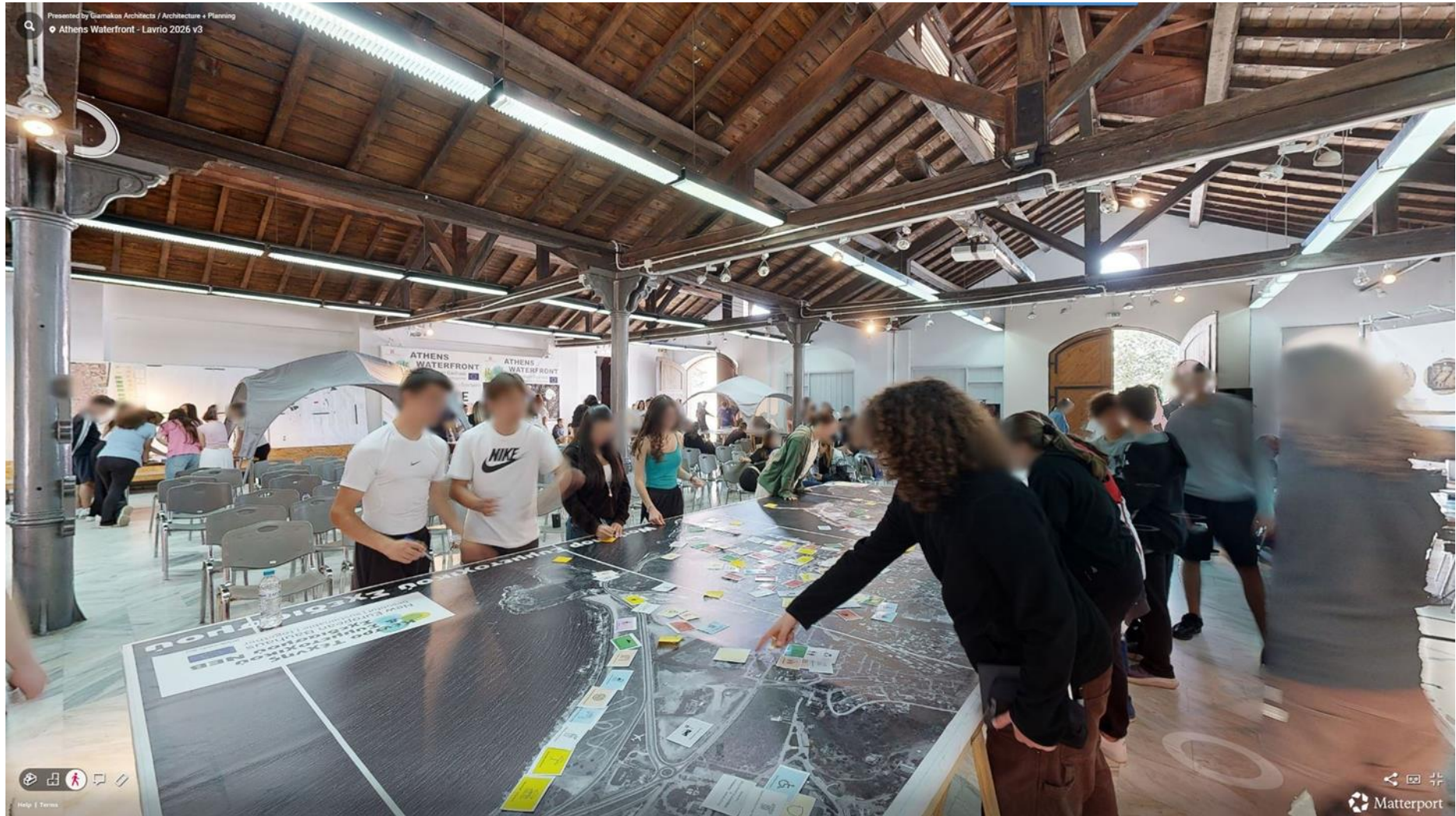
Αντί για ψυχρούς τοπογραφικούς χάρτες, οι κάτοικοι δημιουργούν "χάρτες βιώματος".

- **Emotional Mapping:** Οι κάτοικοι σημειώνουν στον χάρτη σημεία όπου νιώθουν ασφάλεια, φόβο, χαρά ή εγκατάλειψη.
- **Asset Mapping:** Εντοπισμός των κρυμμένων πλεονεκτημάτων μιας γειτονιάς (π.χ. ένα δέντρο που προσφέρει σκιά, μια άτυπη πλατεία).

2. Περίπατοι Σχεδιασμού (Planning Safaris / Jane's Walks)

Ομάδες ειδικών και κατοίκων περπατούν μαζί στην περιοχή μελέτης.

- **In-situ Παρατήρηση:** Οι κάτοικοι εξηγούν τα προβλήματα (π.χ. "εδώ το πεζοδρόμιο είναι στενό για καρότσια") την ώρα που τα βιώνουν.
- **Φωτογραφική Καταγραφή:** Χρήση φωτογραφιών για την τεκμηρίωση θετικών και αρνητικών στοιχείων.



3. Τακτική Αστική Παρέμβαση (Tactical Urbanism)

Πρόκειται για την "πρωτοτυποποίηση" στον φυσικό χώρο. Αντί για μόνιμα έργα, γίνονται προσωρινές παρεμβάσεις χαμηλού κόστους.

- **Pop-up Parks:** Μετατροπή θέσεων στάθμευσης σε μικρά πάρκα (parklets) για λίγες μέρες.
- **Πειραματική Σήμανση:** Χρήση χρωμάτων ή προσωρινών εμποδίων για να δούμε πώς αλλάζει η ροή της κυκλοφορίας πριν γίνει το έργο μόνιμο.



4. Εργαστήρια "Μοντελοποίησης" (Charrettes)



Εντατικά εργαστήρια όπου αρχιτέκτονες και πολίτες σχεδιάζουν πάνω σε τραπέζια με μακέτες.

- **Interactive Scale Models:** Μακέτες με κινητά μέρη (π.χ. δέντρα, παγκάκια) που οι κάτοικοι μετακινούν για να δείξουν πού τα θέλουν.
- **Η Μέθοδος του "Διαδραστικού Κολλάζ" (Planning for Real)** βασισμένη σε κάρτες δραστηριοτήτων και τρισδιάστατα εικονίδια. οπτική και τεχνικά κατανοητή δραστηριότητα όπου ο πολίτης "χτίζει" μια έννοια, επιλέγοντας από έτοιμα εργαλεία-σύμβολα που αντιστοιχούν σε πραγματικές παρεμβάσεις.



5. Ψηφιακές Πλατφόρμες Διαβούλευσης

Για να ακουστούν και όσοι δεν μπορούν να παρευρεθούν σε φυσικές συναντήσεις.

- **Crowdsourcing Platforms:** Ιστοσελίδες όπου οι πολίτες ανεβάζουν προτάσεις και ψηφίζουν τις καλύτερες.
- **VR/AR Simulations:** Χρήση εικονικής πραγματικότητας για να "περπατήσει" ο πολίτης στην προτεινόμενη ανάπλαση πριν αυτή κατασκευαστεί.



Η ΜΕΘΟΔΟΣ ΤΟΥ "ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΥ ΚΟΛΛΑΖ" (PLANNING FOR REAL)

Αυτή η μέθοδος βασίζεται σε κάρτες δραστηριοτήτων και τρισδιάστατα εικονίδια. Είναι άμεση, οπτική και τεχνικά κατανοητή.

Πώς λειτουργεί στην πράξη: Αντί να ζητήσουμε από τον πολίτη να "χτίσει" μια έννοια, του δίνουμε έτοιμα εργαλεία-σύμβολα που αντιστοιχούν σε πραγματικές παρεμβάσεις.



Τα "Εικονίδια Χρήσεων" (Activity Cards)

1. Πράσινη Κατηγορία: Περιβάλλον & Σκίαση

- **Πυκνή Φύτευση / Δέντρα** (Εικονίδιο:) - Για φυσική σκιά και βιοκλιματική αναβάθμιση.
- **Χλοοτάπητας / Γρασίδι** (Εικονίδιο:) - Για σημεία ανάπαυσης στην άμμο ή το χώμα.
- **Πάρκο Τσέπης / Παγκάκια** (Εικονίδιο:) - Για κοινωνική συναναστροφή υπό σκιάν.
- **Αστικός Λαχανόκηπος / Βότανα** (Εικονίδιο:) - Για εκπαιδευτικές δράσεις και επαφή με τη φύση.

2. Μπλε Κατηγορία: Υποδομές Ακτής & Θάλασσα

- **Πρόσβαση ΑμεΑ (SeaTrack)** (Εικονίδιο:) - Απαραίτητο για τη συμπερίληψη.
- **Ντους & Αλλαξιέρες** (Εικονίδιο:) - Βασική παροχή για τους λουόμενους.
- **Πλωτή Εξέδρα / Προβλήτα** (Εικονίδιο:) - Για πρόσβαση σε βαθύτερα νερά ή σκάφη.
- **Κέντρο Ναυταθλητισμού** (Εικονίδιο:) - Για SUP, Windsurf και δραστηριότητες ομίλων.

3. Κίτρινη Κατηγορία: Εμπόριο & Εστίαση

- **Δημόσιο Αναψυκτήριο / Καντίνα** (Εικονίδιο:) - Για χαμηλού κόστους παροχές.
- **Beach Bar / Εστιατόριο** (Εικονίδιο:) - Οριοθετημένες εμπορικές ζώνες.
- **Ενοικίαση Ομπρελών** (Εικονίδιο:) - Για οργανωμένα τμήματα της πλαζ.

- **Υπαίθριο Παζάρι / Pop-up stands** (Εικονίδιο:) - *Για εποχιακές αγορές τοπικών προϊόντων.*

4. Πορτοκαλί Κατηγορία: Άθληση & Παιδί

- **Παιδική Χαρά** (Εικονίδιο:) - *Με υλικά φιλικά προς το θαλάσσιο περιβάλλον.*
- **Υπαίθριο Γυμναστήριο / Calisthenics** (Εικονίδιο:) - *Για άθληση καθ' όλη τη διάρκεια του έτους.*
- **Γήπεδο Beach Volley / Ρακέτες** (Εικονίδιο:) - *Οριοθετημένοι χώροι για αποφυγή όχλησης.*
- **Πίστα Skate / Roller** (Εικονίδιο:) - *Για τη νεολαία της περιοχής.*

5. Γκρι Κατηγορία: Κινητικότητα & Πρόσβαση

- **Ποδηλατόδρομος** (Εικονίδιο:) - *Διαδρομή που διατρέχει όλο το μέτωπο.*
- **Σταθμός Φόρτισης / Parking Ποδηλάτων** (Εικονίδιο:) - *Για εναλλακτική μετακίνηση.*
- **Στάση Λεωφορείου / Shuttle Bus** (Εικονίδιο:) - *Σύνδεση με το κέντρο της Βάρκιζας.*
- **Ελεγχόμενο Πάρκινγκ** (Εικονίδιο:) - *Μακριά από την άμμο, για αποσυμφόρηση.*

6. Λευκή Κατηγορία: Υπηρεσίες & Ασφάλεια

- **Δημόσιες Τουαλέτες (WC)** (Εικονίδιο:) - *Προσβάσιμες και καθαρές.*
- **Ψύκτες Νερού (Free Water)** (Εικονίδιο:) - *Για μείωση των πλαστικών μπουκαλιών.*
- **Κάδοι Ανακύκλωσης** (Εικονίδιο:) - *Σε κεντρικά σημεία.*
- **Φωτισμός LED / Ασφάλεια** (Εικονίδιο:) - *Για τη λειτουργία του χώρου το βράδυ.*

7. Κόκκινη Κατηγορία: Τα "ΟΧΙ" (Απαγορεύσεις)

- Όχι Ηχορύπανση (Εικονίδιο:) - Περιορισμός δυνατής μουσικής.
- Όχι Τσιμέντο (Εικονίδιο:) - Απαγόρευση νέας δόμησης στην ακτή.
- Όχι Ι.Χ. στην άμμο (Εικονίδιο:) - Προστασία του φυσικού περιβάλλοντος.



ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΚΑΡΤΩΝ

Χρησιμοποιήστε τις κάρτες για να δώσετε μορφή στις ιδέες σας πάνω στη μακέτα. Κάθε χρώμα αντιπροσωπεύει μια διαφορετική πτυχή της ζωής.

□ ΠΡΑΣΙΝΟ & ΣΚΙΑ (Η ανάσα της παραλίας)

- **Πυκνή Φύτευση:** Τοποθετήστε το εκεί που θέλετε "δάση" αλμυρικών ή πεύκων.
- **Χλοοτάπητας:** Σημεία για να κάθεστε στο έδαφος χωρίς άμμο.
- **Αστικός Λαχανόκηπος:** Χώρος εκπαίδευσης και επαφής με τη γη (π.χ. κοντά στην είσοδο).

□ ΝΕΡΟ & ΥΠΟΔΟΜΕΣ (Η λειτουργικότητα)

- **Πρόσβαση ΑμεΑ:** Η διαδρομή από το πάρκινγκ μέχρι μέσα στο νερό. Πρέπει να είναι ευθεία και χωρίς εμπόδια.
- **Ντους/WC:** Τοποθετήστε τα σε κομβικά σημεία, αλλά όχι πάνω στην ακτογραμμή για λόγους αισθητικής.
- **Πλωτή Εξέδρα:** Σημείο για βουτιές ή πρόσβαση σε σκάφη χωρίς να επηρεάζεται ο βυθός.

□ ΕΜΠΟΡΙΟ & ΕΣΤΙΑΣΗ (Η οικονομία της ακτής)

- **Δημόσιο Αναψυκτήριο:** Χώρος για καφέ/νερό με χαμηλό κόστος και λίγα τραπέζια.
- **Beach Bar:** Ζώνη με ομπρέλες και μουσική. *Προσοχή:* Μην "πνίξετε" την ελεύθερη παραλία.

- **Ενοικίαση SUP/Sea Kayak:** Τοποθετήστε το κοντά σε σημεία με εύκολη πρόσβαση στο νερό.
 - **ΑΘΛΗΣΗ & ΠΑΙΔΙ (Η ενέργεια του χώρου)**
- **Παιδική Χαρά:** Ιδανικά μακριά από τον δρόμο και κοντά σε σκιά.
- **Υπαίθριο Γυμναστήριο:** Σημεία που δέχονται αέρα για να μην ζεσταίνονται οι αθλούμενοι.
- **Beach Volley/Ρακέτες:** Τοποθετήστε τα εκεί που δεν θα ενοχλούν όσους θέλουν ησυχία.
 - **ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ (Πώς ερχόμαστε και πώς φεύγουμε)**
- **Ποδηλατόδρομος:** Σχεδιάστε τη διαδρομή με το νήμα και τις κάρτες. Πρέπει να είναι συνεχής!
- **Parking Ποδηλάτων:** Πάντα κοντά στις εισόδους και σε ορατά σημεία για ασφάλεια.
- **Parking Ι.Χ.:** Προσπαθήστε να το κρατήσετε στα όρια της πλαζ, απελευθερώνοντας το μέτωπο.
 - **ΟΙ "ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ" (Τι δεν θέλουμε)**
- **Απαγόρευση Ηχορύπανσης:** Τοποθετήστε το εκεί που θέλετε απόλυτη ηρεμία.
- **Όχι Τσιμέντο:** Χρησιμοποιήστε το για να "μπλοκάρετε" σημεία που κινδυνεύουν από δόμηση.

Στην αρχή του workshop (Φάση Α), ζητάμε από τους πολίτες να κάνουν «Ακτινογραφία Προβλημάτων».

1. Δίνουμε μόνο τις κόκκινες κάρτες.

2. "Πριν χτίσουμε το όνειρο, πρέπει να μαρκάρουμε τις πληγές".
3. Το αποτέλεσμα: Η μακέτα γεμίζει κόκκινα σημάδια. Αυτό δημιουργεί μια οπτική "πίεση" που αναγκάζει την ομάδα να αναζητήσει λύσεις για να "σβήσει" το κόκκινο χρώμα από τον χάρτη.

Εκτός από κάρτες, χρησιμοποιούμε μαύρες λουρίδες. Όπου υπάρχει "κάγκελο" ή "εμπόδιο", οι πολίτες απλώνουν τις μαύρες λουρίδες. Οι πράσινες λουρίδες είναι του περιπάτου και οι γαλάζιες της πρόσβασης.



Η Μέθοδος: "Design Charrette" (Το Ζωντανό Σχέδιο)

Η Κεντρική Ιδέα

Αντί για έτοιμες κάρτες, ο πολίτης κάθεται δίπλα στον αρχιτέκτονα και **σχεδιάζουν μαζί**. Ο αρχιτέκτονας λειτουργεί ως το "χέρι" του πολίτη.

Πώς λειτουργεί στην πράξη:

1. Τα **"Τραπέζια του Σχεδιαστήριου"**: Κάθε τραπέζι δεν έχει μόνο χάρτη, αλλά και **μεγάλα ρολά ριζόχαρτου** και **πολύχρωμους μαρκαδόρους**.
2. **Layers (Επίπεδα)**: Ξεκινάμε με τον βασικό χάρτη. Πάνω του βάζουμε ένα ριζόχαρτο για το "Πράσινο". Όλοι ζωγραφίζουν πού θέλουν δέντρα. Μετά βάζουμε δεύτερο ριζόχαρτο για την "Κίνηση". Μετά τρίτο για τις "Κατασκευές".
3. **Ο Αρχιτέκτονας ως "Μεταφραστής"**: Όταν ο πολίτης λέει "Θέλω έναν περίπατο εδώ", ο αρχιτέκτονας δεν το συζητάει απλώς· το σχεδιάζει **εκείνη τη στιγμή** με επαγγελματικό αλλά γρήγορο τρόπο (sketching), δίνοντας του μορφή.



Η "ΥΒΡΙΔΙΚΗ" ΠΡΟΤΑΣΗ

- **Φάση 1 (Κάρτες):** Οι πολίτες τοποθετούν τις κάρτες για να συμφωνήσουν στις χρήσεις (π.χ. "Εδώ θέλουμε αθλητισμό").
- **Φάση 2 (Charrette):** Οι αρχιτέκτονες παίρνουν το ριζόχαρτο, το βάζουν πάνω από τις κάρτες και αρχίζουν να **σχεδιάζουν τις μορφές** (π.χ. το σχήμα του Sky-Walk) ακολουθώντας τις οδηγίες των πολιτών.

"RAPID PROTOTYPING" (ΤΑΧΕΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΠΟΙΗΣΗ).

1. Η Μέθοδος του "Soft Model" (Μακέτα από Μαλακά Υλικά)

Αντί για έτοιμα αντικείμενα, δίνουμε στα τραπέζια υλικά που κόβονται και διαμορφώνονται **σε δευτερόλεπτα**.

- **Υλικά:** Φύλλα μπλε/λευκού φελιζόλ (XPS), πηλός που στεγνώνει γρήγορα, χοντρό κυματιστό χαρτόνι, σύρμα και μαλακό ξύλο balsa.
- **Η Δράση:** Ο αρχιτέκτονας παίρνει ένα κοπίδι και, καθώς ο πολίτης περιγράφει πχ τον «υπερυψωμένο περίπατο», κόβει μια λωρίδα χαρτονιού και τη στερεώνει με καρφίτσες πάνω στη μακέτα.
- **Το Αποτέλεσμα:** Η μακέτα δεν είναι πια ένας επίπεδος χάρτης, αλλά ένα **3D ανάγλυφο**.

2. Η Ψηφιακή Κοπή (The Tech Way)

ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟ **Laser Cutter** ή ΣΤΟ **3D Printer**.

- **Πώς λειτουργεί:** Ένας σχεδιαστής σε ένα κεντρικό τραπέζι μεταφέρει τις ιδέες των τραπεζιών σε ένα γρήγορο πρόγραμμα CAD.
- **Η Στιγμή:** Κάθε 30 λεπτά, το μηχάνημα «κόβει» τα κομμάτια που σχεδίασαν οι πολίτες (π.χ. το σχήμα μιας νέας πέργκολας) και τα παραδίδει στα τραπέζια για να τα «κουμπώσουν» στη μακέτα τους.



